

HÖSSA Un gioco per 3 – 8 cantanti
di Andrea Meyer Sesta Edizione, 2020

Questo gioco è stato pensato “al femminile” e, per questo motivo, ci rivolgeremo alle giocatrici e non ai giocatori. Naturalmente, tutti sono più che benvenuti al nostro tavolo da gioco.

Scopo del gioco

Guadagnare il maggior numero di punti, nominando e intonando titoli e testi di canzoni.

Contenuto

- 88 carta parola chiave (verde)
- 22 carta categoria (viola)

IL GIOCO DA 3 A 8 GIOCATORI

Preparazione del gioco

Preparate carta e penna per segnare i punti e scegliete una giocatrice che inizi il gioco. In base al numero delle giocatrici (vedi sotto), preparate un mazzo composto da carte “parola chiave” e carte “categoria” e ponetelo di fronte alla giocatrice di turno. Decidete voi l’assortimento fra i due tipi, considerando che le carte “categoria” rendono il gioco più creativo.

| | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 42 | 40 | 40 | 36 | 28 | 32 |

2

Andrea Meyer

HÖSSA

Regole del gioco
(pagina 2)

Reglas del juego
(página 9)

ルールの手引き
(16)

Si gioca a turni, seduti in circolo. La giocatrice di turno ha il mazzo di carte davanti a sé.

Parola chiave

Il titolo o il testo della canzone deve contenere questa parola. Naturalmente la parola si può declinare in ogni modo (es., "ultimo" / "ultima" o "cantare" / "canterò").

Categoria

Il titolo o il testo della canzone deve contenere un termine appropriato alla categoria.

Se ad esempio la categoria è "un metallo prezioso", sono valide le parole "oro" o "argento".

1. Scegliete un termine o una categoria

La giocatrice di turno pesca **due carte** e sceglie uno tra i quattro termini (parola chiave o categoria) che si trovano sul fronte o sul retro delle carte. Annuncia ad alta voce la parola chiave o la categoria scelta e pone la carta davanti alla giocatrice alla sua sinistra. L'altra carta viene scartata al centro del tavolo.

3

Esempio: Karin è la giocatrice di mano e pesca le parole chiave "pioggia, piovere", "dormire, sonno" e le categorie "un animale selvatico" e "un giorno festivo". Sceglie la carta **"pioggia, piovere"** e la pone davanti a Mathilda, seduta alla sua sinistra. Karin avrebbe potuto anche scegliere la carta **"un giorno festivo"**. In quel caso gli altri avrebbero potuto nominare canzoni contenenti, ad esempio, la parola "Pasqua" o "Capodanno".

2. A turno, in senso orario, le altre giocatrici provano a nominare o a intonare una canzone adatta

La giocatrice alla sinistra di chi ha letto la carta cerca di nominare una canzone che continga (nel titolo o nel testo) la parola chiave o un termine nella categoria scelta. Si può usare qualsiasi lingua parlata da almeno un'altra giocatrice.

Se la giocatrice ha nominato un titolo adatto, guadagna un punto. Se intona la parte della canzone che contiene il titolo guadagna due punti. Se intona una strofa, il ritornello o un'altra parte importante della canzone, guadagna cinque punti. Appena comincia a cantare, tutte le altre – anche chi ha letto la carta – possono unirsi al coro e guadagnare un punto a testa. Se alla giocatrice non viene in mente una canzone adatta non perde punti. Non c'è nessun limite di tempo. Se però qualcuno pensa troppo a lungo, potrete usare una clausura (non inclusa).

4

Esempio: a Mathilda viene in mente la canzone "Gocce di Pioggia su di Me"; intona il ritornello e sia Karin che Jonathan si uniscono a lei. Mathilda guadagna cinque punti, Karin e Jonathan invece un punto a testa.

Punteggi

| | |
|-------------------------|---------|
| Nominare un titolo ... | 1 punto |
| Cantare il titolo | 2 punti |
| Cantare il resto | 5 punti |
| Unirsi al coro | 1 punto |

3. La carta viene passata alla giocatrice successiva

La carta viene quindi passata alla giocatrice successiva a sinistra. Come nel caso precedente, questa giocatrice cercherà di trovare una canzone adatta alla parola chiave o categoria scelta. Non può però nominare una canzone già utilizzata nel corso della partita - quindi diventa sempre più difficile andando avanti nel gioco! Alla fine si segnano i punti e si passa di nuovo la carta a sinistra.

Esempio: Andrea, a sinistra di Mathilda, canta la parte di "Singing in the Rain" che contiene il titolo e guadagna due punti. Tocca poi a Jonathan che intona "Scende la Pioggia ..." e continua cantare insieme a tutte le altre "... ma che fa, crolla il mondo addosso a me, per amore sto morendo". Jonathan guadagna cinque punti, tutte le altre un punto.

4. Una nuova giocatrice di turno

Quando la carta viene passata alla giocatrice che l'ha scelta, quest'ultima la scatta al centro del tavolo, senza poter nominare o intonare una canzone. Il mazzo di carte viene poi passato alla giocatrice di sinistra, che diventa la nuova giocatrice di turno e sceglie una nuova parola chiave o una categoria (si riprende dal punto 1).

Esempio: Mathilda e Jonathan hanno entrambi sei punti; Andrea ne ha tre, e Karin due. Karin passa il mazzo alla vicina alla sua sinistra Mathilda.

5. Fine del gioco

Il gioco finisce quando finiscono le carte nel mazzo. Concludete l'ultimo giro. Vince chi ha guadagnato più punti.

SQUADRA HOSSA – IL GIOCO FINO A 20 GIOCATORI

Dividetevi in 4-6 squadre più o meno con lo stesso numero di giocatrici, e scegliete la squadra che inizia il gioco. Decidete la durata del gioco, o giocate finché avete voglia.

Come nel gioco base, la squadra che inizia pesca due carte, sceglie una parola chiave o una categoria e la annuncia ad alta voce. La carta passa di volta in volta alla squadra di sinistra che cercherà di nominare o intonare una canzone adatta. L'importante è che ogni squadra si accordi su una canzone non ancora utilizzata in questa partita.

5

6

Per il resto valgono le regole del gioco base. Vince la squadra che ha più punti.

CORO HOSSA – IL GIOCO PER PIÙ DI 20 GIOCATRICI

Scgliete una moderatrice che prende il mazzo di carte e un foglio per segnare i punti. Decidete quanti turni (cioè quante carte) volete usare; nella prima partita suggeriamo di usare sette carte. Dividetevi in tre cori più o meno con lo stesso numero di giocatrici. Ogni coro sceglie una portavoce, che segna su un foglio tre punti iniziali per il suo coro. La moderatrice pesca una carta e annuncia ad alta voce la parola chiave o la categoria. Tutti i cori giocano contemporaneamente. La portavoce che nomina per primo una canzone adatta ha la possibilità di far guadagnare punti al suo coro. Se almeno la metà del coro riesce a intonare questa canzone insieme, il coro riceve cinque punti.

Se invece meno della metà del coro intona la canzone, il coro perde un punto. In questo caso gli altri due cori possono provare a intonare la stessa canzone. Le rispettive portavoce decidono se vogliono farlo: chi decide per prima ha la possibilità di cantare. Come nel caso precedente, se almeno la metà del coro riesce a intonare questa canzone insieme, il coro riceve cinque punti. Se anche il secondo coro fallisce, perde un punto. Il terzo coro non può provare a intonare la stessa canzone.

1

Subito dopo la moderatrice pesca la carta successiva e sceglie una nuova parola chiave oppure una nuova categoria. Nei casi dubbi è la moderatrice a decidere se la prestazione è stata un successo o meno. Quando finiscono le carte, vince il coro che ha più punti.

SUGGERIMENTI

In caso di contestazioni sul fatto che un termine rientri in una categoria o appaia in una canzone le decisioni sono prese a maggioranza.

Se la canzone scelta è nota solo a chi la canta, le altre votano a maggioranza per decidere se è valida.
Suggeriamo di essere generosi in questi casi, perché è più divertente.
© Andrea Meyer, 2020

Questo gioco è prodotto in Germania.

Illustrazioni: Andy Maurice Mueller

Grafica: Christof Tisch

Traduzione: William Attia, Brigit Irgang, Andrea Meyer, Santiago Seaone Portela, Silvano Sorrentino, Nobuaki Takerube

8

HoSSA

Un juego para 3-80 jugadores que se atrevan a cantar en público de Andrea Meyer
Sexta edición 2020

Objetivo del juego
Conseguir el mayor número de puntos nombrando el título de una canción y cantando su letra.

Contenido

- 88 cartas palabra clave (verde)
- 22 cartas categoría (morado)

VERSIÓN CON 3-8 JUGADORES

Preparativos

Preparad lápiz y papel y, a continuación, elegid a un jugador inicial. Ese jugador inicial barajará bien el mazo de cartas y lo colocará ante sí sobre la mesa. En cada ronda, hay una persona encargada de elegir una palabra clave o una categoría. Si te ha tocado a ti, deberás colocar el mazo de cartas delante de ti. Abajo se indica cuántas cartas podéis tomar del mazo.

| | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 42 | 40 | 40 | 36 | 28 | 32 |

El juego se juega en rondas en el sentido de las agujas del reloj.

Categoría
En el título o en una parte destacada de la canción deberá aparecer un término relacionado con esa categoría. Por ejemplo, si la categoría es "metales preciosos", podrían utilizarse términos como "oro" o "plata".

1. Elegir palabra clave o categoría

La persona encargada de elegir un término tomará del mazo dos cartas y elegirá una palabra clave o una categoría de las cuatro opciones impresas en el anverso y el reverso de las cartas. Una vez nombrada en voz alta la palabra clave o categoría, mostrará al jugador de su izquierda la carta del término elegido y dejará la otra carta en el centro de la mesa.

Ejemplo: Lucía, como primera encargada de elegir un término, saca cartas con las palabras clave "lluvia, lllover", "sonar, sueño" y las categorías "animal salvaje" y "día festivo". Lucía elige la opción "lluvia, lllover" y muestra la carta a Laura, situada justo a su izquierda. Laura podría haber elegido también la categoría "día festivo". Entonces, los otros jugadores podrán

10

9

Palabra clave
La palabra clave deberá aparecer en el título o en una parte destacada de la canción. Por ejemplo, si la categoría es "metales preciosos", podrán utilizarse términos como "oro" o "plata".

Categoría
En el título o en una parte destacada de la canción deberá aparecer un término relacionado con esa categoría. Por ejemplo, si la categoría es "metales preciosos", podrían utilizarse términos como "oro" o "plata".

1. Elegir palabra clave o categoría

La persona encargada de elegir un término tomará del mazo dos cartas y elegirá una palabra clave o una categoría de las cuatro opciones impresas en el anverso y el reverso de las cartas. Una vez nombrada en voz alta la palabra clave o categoría, mostrará al jugador de su izquierda la carta del término elegido y dejará la otra carta en el centro de la mesa.

Ejemplo: Lucía, como primera encargada de elegir un término, saca cartas con las palabras clave "lluvia, lllover", "sonar, sueño" y las categorías "animal salvaje" y "día festivo". Lucía elige la opción "lluvia, lllover" y muestra la carta a Laura, situada justo a su izquierda. Laura podría haber elegido también la categoría "día festivo". Entonces, los otros jugadores podrán

haber elegido canciones en las que aparecieran los términos "Domingo de Pascua" o "Día de Año Nuevo".

2. Los demás jugadores intentan por turnos nombrar o cantar una canción que contenga el término elegido

El jugador situado a la izquierda de la persona encargada de elegir la palabra clave o categoría intenta nombrar una canción en cuyo título, estribillo o fragmento destacado aparezca la palabra clave elegida o un término que encaje con la categoría elegida. La canción podrá estar en cualquier idioma siempre y cuando haya en la ronda una segunda persona que entienda ese idioma.

Por nombrar el título de una canción se obtiene un punto, por cantar el título, se obtienen dos puntos y por cantar una estrofa, el estribillo o la parte destacada de la canción, se obtienen cinco puntos. En cuanto el jugador de la izquierda empieza a cantar, los demás (también la persona que ha elegido el término) podrán acompañarle cantando esa canción y obtendrán por ello un punto cada uno. No se darán puntos de penalización a quien no se le ocurra ninguna canción con el término elegido, ni tampoco existe límite de tiempo, aunque si alguien tarda demasiado en encontrar una canción, puede limitarse el tiempo utilizando un reloj de arena (no incluido).

Ejemplo: A Laura se le ocurre la canción "¡jalá que llueva café" y entona su estribillo. Lucía y Pablo la acompañan cantando. Entonces, Laura obtendrá cinco puntos, mientras que Lucía y Pablo obtendrán un punto cada uno.

11

Puntuación (anotar en un papel)



| | |
|-------------------------------|----------|
| Nombrar título de canción... | 1 punto |
| Cantar título de canción..... | 2 puntos |
| Seguir cantando | 5 puntos |
| Acompañar cantando..... | 1 punto |

3. Finalizado su turno, el jugador en juego pasará la carta elegida al jugador de su izquierda

El jugador de la izquierda pasará también la carta a su vecino de la izquierda en cuanto termine su turno. El siguiente jugador intentará ahora nombrar una canción con el mismo término o categoría que aún no haya salido en la ronda, por lo que, conforme se vaya avanzando, cada vez será más difícil encontrar una canción con el término elegido. Cada jugador en juego recibirá los puntos correspondientes y, una vez finalizado su turno, pasará la carta elegida al jugador de su izquierda.

Ejemplo: Andrea, la siguiente jugadora en juego, nombra el título de la canción "I'm singing in the rain" y solo canta el título, por lo que obtiene solo dos puntos. A continuación, Pablo entona "Que llueva, que llueva". Los demás se unen y lo acompañan cantando "la Virgen de la Cueva, los pajarritos cantan", por lo que Pablo obtiene cinco puntos y los demás un punto cada uno.

12

4. Nuevo encargado de elegir término

En cuanto la carta regresa a la persona que la eligió, ese jugador debe colocarla sobre el centro de la mesa sin nombrar ni cantar ninguna canción.

Entonces, ese jugador pasará el mazo al jugador situado a su izquierda designándolo como nuevo encargado de elegir un término. Ese nuevo encargado iniciará una nueva ronda eligiendo una nueva palabra clave o categoría (véase 1).

Ejemplo: *Laura y Pablo tienen seis puntos cada uno, Andrea, tres, y Lucía, dos puntos. Entonces, Lucía pasará el mazo a Laura, situada justo a su izquierda.*

5. Final del juego

El juego finaliza en cuanto se acaban las cartas del mazo. La última ronda se juega hasta el final. Gana el juego el jugador que haya obtenido más puntos durante toda la partida.

EQUIPO HOSSA: VERSIÓN PARA UN MÁXIMO DE 20 JUGADORES

Formad aprox. 4 - 6 equipos de igual o similar tamaño y decidid qué equipo empieza a jugar y si jugáis durante un tiempo determinado o hasta que os apetezca sin límite de tiempo alguno.

Al igual que en la versión estandar, el equipo inicial sacará dos cartas del mazo, elegirá un término de las cartas extraídas y pasará la

13

carta al equipo situado a su izquierda. Entonces, se seguirá jugando por turnos y cada equipo intentará o – mucho mejor – cantará una canción con el término elegido. **¡Importante! Cada equipo deberá ponérse de acuerdo para elegir una canción que aun no haya sido cantado en esa partida.** Por lo demás, se siguen las reglas de la versión estandar y gana el equipo que más puntos tenga al final.

COROS HOSSA: VERSIÓN PARA MÁS DE 20 JUGADORES

En esta versión, se necesita un moderador que será quien reciba el mazo de cartas y las fichas con puntos. Decidid cuántas rondas (= cartas) queréis jugar. En la primera partida, deberiais jugar con 7 cartas. Formad tres coros de igual o similar tamaño y designad un delegado para cada coro al que se le asignarán tres puntos.

El moderador sacará una carta del mazo y nombrará en voz alta la palabra clave o categoría elegida. Todos los coros juegan a la vez. El delegado que primero nombre el título de una canción que contenga el término elegido, tendrá la oportunidad de ganar puntos con su equipo. Si al menos la mitad de los miembros de su coro cantan juntos esa canción, su coro recibirá cinco puntos.

En cambio, si al menos la mitad de los miembros de su coro no cantan juntos esa canción, el coro perderá un punto. En ese caso de los otros dos coros, tendrá la oportunidad de cantar esa canción el coro del delegado que antes se decida a hacerlo. Si al menos la mitad

14

H OSSA. 3~80人のボーカリストのためのゲーム
この「ホッサ」は、絵の通り女の子が主体になっているため、このルールの手引きでは人称代名詞として、主に女性形を使用します。と言っても、それ以外の人々を排除するものではありません。

ゲームの遊び
歌のタイトルや歌詞を、言ったり歌ったりして、一番得点を稼いでください。

内容
お題カード
88枚

3~8人ゲーム

ゲームの準備
それぞれ筆記用具を用意したら、スタートプレイヤーを決定します。スタートプレイヤーはカードをシャッフルし、自分の前に山札として置きます。そこから河紋を使用するかは、下図をご覧ください。

| | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 42 | 40 | 40 | 36 | 28 | 32 |

16

de los miembros de su coro cantan juntos esa canción, su coro recibirá cinco puntos. En caso contrario, su coro perderá también un punto y el tercer coro ya no tendrá oportunidad de cantar esa canción. A continuación, el moderador sacará del mazo una nueva carta y elegirá una nueva palabra clave o categoría.

En caso de duda, será el moderador quien decide si la actuación de un coro merece obtener o no puntos. Los coros podrán cambiar si lo desean de delegado después de jugar una carta.

El juego lo gana el coro que más puntos haya obtenido después de jugar todas las cartas.

CONSEJOS
En caso de duda, la mayoría de los jugadores será quien decida si un término encaja dentro de una categoría o si la palabra clave aparece realmente o no en la canción.

Si ningún jugador aparte del cantante conoce una canción, será la mayoría de la ronda quien decide si se da por válida esa canción o no. Intentad tomar decisiones que mantengan el espíritu divertido del juego.

© Andrea Meyer, 2020
Juego producido en Alemania
Ilustraciones: Andy Maurice Mueller Irgang, Andrea Meyer, Santiago Sealone Portela, Silvano Sorrentino, Nobuaki Takeube
Traducción: William Attia, Birgit

15

スタートプレイヤーは、ラウンドごとに交代します。各ラウンドのスタートプレイヤーは、自分の前に使用するカードを山札として置いておきます。

キーワード



1. キーワードもしくはカテゴリリー1つを選択

山札の上から2枚手に取り、両面の計4つのキーワードもしくはカテゴリーカードから、お題として1つを選択します。キーワードもしくはカテゴリーカードを左隣のプレイヤー(以降、手番プレイヤー)に渡します(漢字は、音読みでも訓読みでも両方でも構いません)。もう1枚のカードは、合て札としてテーブル中央に置きます。

例:スタートプレイヤーは花梨で「雨、レイン」「睡、眠、スリープ」のキーワードと、「休日、祝日」のカテゴリを選んでいました。彼女は「雨、レイン」を選びました。

17

で、左隣の摩利に渡しました。花梨は「休日、祝日」1つを選んでもよかったです。その場合は「復活祭、イースター」や「新年」などを含む歌を、歌うことになります。

2. プレイヤーは時計回りに手番を実行し、合数する歌を書いてくるか歌います

ここで手番プレイヤーは、与えられたキーワードもしくはカテゴリーニに当てはまる単語(お題)を含んだ歌を歌うか、お題を含んだタイトルを言ってようとしてください。自分で歌うか、お題を含んだタイトルを外国语でもかまいません。

タイトルを言っただけの場合、1点獲得します。(歌詞中に出てくるなら)お題を歌った場合、2点です。その上でサビもしくはそれ以外でもワン・フレーズ歌い上げた場合、5点獲得します(この3種類の得点は重複しません)。最も高い点数だけ獲得してください)手番プレイヤーが上記いずれかを始めるとすぐ、(スタートプレイヤーも含む)他のプレイヤーは、一緒に同じことをしてかまいません。参加できまほかのプレイヤーは、1点獲得します。合唱に加わることができるなくとも、ペナルティはありません。時間制限もありますが、長く考えすぎる人がいる場合、砂時計を使ってもかまいません(ゲームには含まれていません)。

例:摩利は「雨の暴雨」を思いつき、歌いました。花梨と洋太は、一緒に歌いました。摩利は5点、花梨と洋太は1点ずつ獲得します。

18

得点



| | |
|-----------|-----------|
| タイトルを言う |+1 点 |
| お題を歌う |+2 点 |
| ワン・フレーズ歌う |+5 点 |
| 一緒に歌う |+1 点 |

3. 手番を終えたら、カードを左隣のプレイヤーに渡します

手番プレイヤーは、そのカードをさらに左隣に渡します。新たに手番となったプレイヤーは、やはり与えられた同じキーワードもしくはカテゴリに当たる単語を含んだ歌のタイトルを、言い当てようとしてください。ただしこのゲーム中、既に使われた歌を、再度選んではいけません。つまりゲームが終盤に近づくと、どんどん難しくなっていくわけです！こうして得点を終えたら、そのカードをさらに左隣に渡します。

例：次のプレイヤーであるアンドレアは「雨に歌えば」を英語で「I'm Singin' in the rain」と歌い、2点獲得しました。次に洋太が童謡の「あめふり」を思いつき「あめあめふれふれあさんか」と歌い出すと、全員が「じゃのめでおむかいうれしいな」と唱和しました。洋太は5点、他のプレイヤーは全員1点 獲得します。

19

4. スタートプレイヤーの交代

カードがスタートプレイヤーまで戻ってきたら、テーブル中央に捨てるにします。スタートプレイヤーには、そのカードに関する歌のタイトルを言つたり歌い始めたりする権利は、与えられません。カードの山札を左隣のプレイヤーに渡し、その人が新たにスタートプレイヤーとなります。そして新たに新しいお題カードを選び、ゲームを続けます（1参照）。

例：摩利と洋太は6点、アンドレアは3点、花梨は2点です。花梨は山札を、左隣の摩利に渡します。

5. ゲームの終了

山札が尽きたら、ゲームは終了します。最後のラウンドを実行してください。最高得点のプレイヤーが、ゲームに勝利します。

チーム・ボッサ:20人までのゲーム

だいたい同じ人数で4～6チームに分かれ、どのチームが先攻か決めます。あらかじめプレイ時間を決めておくか、好きなだけ続けれます。最初のチームは2枚カードを引き、キーワードもしくはカテゴリーから1つを選択し、大声で読み上げ、左隣のチームにそのカードを渡します。そして各チーム順番に、そのカードに合致する歌のタイトルを言う、もしくは歌うようにします。重要：各チームとも、

20

そのゲームで、それまでにまだ使われていないタイトルあることを全員で確認してから宣言してください。それ以外には、基本ゲームのルールが適用されます。最も得点の高いチームが、ゲームに勝利します。

ホッサ合唱団:21人以上のゲーム

山札と点数を記録する司会を、1人選びます。何ラウンド・プレイしたいか(何枚カードを使うか)を決めます。最初のゲームでは、7枚をお勧めします。たいたい同じ人数で3つの合唱隊に分かれ、各自指揮者を選出します。各指揮者は、最初に3点ずつ受けります(紙やホワイトボードなどで記録してください)。

司会はカードを1枚引き、そのキーワードもしくはカテゴリを、大声で読み上げます。最初に対応する歌を思いついで手あげることができた指揮者は、自分の合唱隊に対して得点のチャンスを獲得します。その歌を歌いながら指揮し、自分の合唱隊の少なくとも半分がワン・フレーズ歌えたら、5点獲得します。

しかし、歌える人数が半分に満たなかったら、その合唱隊は1点失います。その場合、他の2つの合唱隊に、指定された歌を歌うチャンスが与えられます。各指揮者は、チャレンジするかどうか、決断します。チャレンジするなら、やはり自分の合唱隊の少なくとも半分が歌えたら、5点獲得します。歌った人数が足りなかったら、この2番目の合唱隊も、1点失います。最後に残った合唱隊には、歌う権利はありません。

21

その後で、司会はもう1枚カードを引き、新たなキーワードもしくはカテゴリを選びます。半数観えたかの判断が難しい場合、最終決断は司会がくだします。お題のカードが変わったのに、各合唱隊の指揮者は、交代してもかまいません。

全カードのプレイが終了した段階で、最高得点の合唱隊が、ゲームに勝利します。

ヒント

歌に出てくる単語が、お題のキーワードやカテゴリに合っているかどうか疑わしい場合は、全プレイヤーの多数決で判断します。

歌った本人しかその歌を知らない場合、それを採用するかどうかも、多数決で決めます。

より楽しまためには、これらのケースで寛容な判断をするよう、お勧めします。

© Andrea Meyer, 2020

22

その後で、司会はもう1枚カードを引き、新たなキーワードもしくはカテゴリを選びます。半数観えたかの判断が難しい場合、最終決断は司会がくだします。お題のカードが変わったのに、各合唱隊の指揮者は、交代してもかまいません。

全カードのプレイが終了した段階で、最高得点の合唱隊が、ゲームに勝利します。

ヒント

歌に出てくる単語が、お題のキーワードやカテゴリに合っているかどうか疑わしい場合は、全プレイヤーの多数決で判断します。

歌った本人しかその歌を知らない場合、それを採用するかどうかも、多数決で決めます。

より楽しまためには、これらのケースで寛容な判断をするよう、お勧めします。

© Andrea Meyer, 2020

HOSOKA

punti | puntos | 得点

Nominare un titolo
Nombrar título de canción 1 ●

Cantare il titolo
Cantar título de canción 2 ●

Cantare il resto
Seguir cantando 5 ●

Unirsi al coro
Acompañar cantando 1 ●

このゲームはドイツ製です。
画:アンディ・モーリス・ミュラー
グラフィック・デザイン:クリストフ・ティッシュ
翻訳:ウイリアム・アッティア、ビルギット・イルガン、アンドレア・マイアーノ、
サンティアゴ・セオアネ、ボルテラ、シリヴァン・ソッシレンティーノ、
健部伸明

23